

# POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

KATEDRA ANGLICKÉHO JAZYKA A LITERATURY PedF UK

**Autor práce:** Kateřina Erlebachová

**Název práce:** Expanding Vocabulary with the Help of Computer Games

**Vedoucí práce:** Mgr. Jakub Ženíšek

**Rok odevzdání:** 2017

**Rozsah práce:** 60 stran textu

**Posudek oponenta**

**Autor posudku:** Mgr. Barbora Müller Dočkalová

	Posuzovaná oblast	Zvažovaná kritéria	Body (0-5) <sup>1</sup>
1.	<b>Celková charakteristika</b>	Splnění zásad zpracování práce, adekvátnost titulu práce, naplnění stanoveného cíle, logická struktura práce, vyváženost a propojenost teoretické a praktické části	4
2.	<b>Teoretická část</b>	Stanovení a splnění cílů, prezentace různých teoretických přístupů k řešení problému, jejich kritické posouzení a zvolení relevantní teoretické základny pro realizaci praktické části	3
3.	<b>Praktická část</b>	Vhodnost a aplikace zvolené metodologie, jasnost formulace hypotéz, relevantní a srozumitelná argumentace a interpretace získaných výsledků, jasnost formulace závěrů	3
4.	<b>Jazyková úroveň</b>	Gramatická správnost a komplexnost, slovní zásoba, koheze a koherence textu, interpunkce a stylistické aspekty, celková úroveň jazykového projevu	5
5.	<b>Struktura a forma</b>	Přehlednost struktury, členění, řazení a proporčnost kapitol a oddílů, konzistentnost úpravy práce, odpovídající rozsah práce, adekvátnost a provedení příloh	3
6.	<b>Práce s odbornou literaturou</b>	Kvalita, množství a relevance odborných zdrojů, kritický přístup ke zdrojům, odpovídající úroveň citační praxe	4

## **Celkové zhodnocení práce (včetně kritických výhrad):**

Práce svědčí o hlubokém zájmu autorky o zvolené téma, prokazuje její výbornou orientaci v oblasti počítačových her a její snahu podrobně zmapovat jejich potenciál pro rozšiřování anglické slovní zásoby hráčů. Ačkoli je škoda, že autorka nezrealizovala plánované dotazníkové šetření a její závěry nebylo tedy možno empiricky ověřit, práce poskytuje základ pro výzkum budoucí, v čemž také spatřuji její největší přínos. Teoretický základ by však byl úplnější a relevantnější, kdyby zahrnoval systematictější uchopení teorie výuky slovní zásoby a pracoval s větším množstvím aktuálních zdrojů na toto téma. Autorka se výukou anglické slovní zásoby jako takovou samostatně nezabývá. Poskytuje sice všeobecný přehled metod a přístupů k výuce cizích jazyků, ale ten vychází převážně z jednoho českého zdroje, nabízí pouze jeden pohled na jejich klasifikaci a nezmiňuje se například o lexikálním přístupu, který se na výuku slovní zásoby soustřeďuje. Zatímco práce pečlivě a do velkých detailů popisuje počítačové hry, jejich třídění, historický vývoj a společnosti, které je vytvořily, v oblasti didaktiky anglického jazyka se do takové hloubky proniknout nedaří. Tak například na str. 9 se píše: „Pupils can either learn new words by drilling – repeating the words at home or they can learn them by playing a game, sometimes even without noticing it.“ Takovýto pohled na rozvíjení slovní zásoby je velmi zjednodušující, autorka například zcela opomíjí vstřebávání slovní zásoby při interakci s jinou osobou nebo při čtení textu.

Z textu jednoznačně nevyplývá, na jakou věkovou skupinu studentů anglického jazyka se práce zaměřuje. Na str. 9 hovoří autorka o prvních 14 – 16 letech života a o dvou fázích v jejich průběhu, avšak dále není

<sup>1</sup> Bodové hodnocení na škále 1-5 (5 bodů maximum), 0 bodů z jedné či více posuzovaných oblastí automaticky znamená, že práce není doporučena k obhajobě.

explicitně specifikováno, kterou z těchto fází (či zdali oběma) se chce zabývat. Ačkoli v hráčské komunitě jsou, jak autorka píše na str. 36, hráči různých věků vnímáni jako sobě rovní, v oblasti učení se cizímu jazyku může být věk žáka rozhodující faktor pro mnoho aspektů výuky a bylo by tedy vhodné užší zaměření práce.

Poněkud matoucí je podkapitola The VAK Theory, která poukazuje na rozmanitost učebních stylů v rámci počítačových her, avšak teorie učebních stylů je zároveň prezentována jako nepříliš důležitá hypotéza bez opory ve výzkumu. Poněkud nepřesná je zde definice Kinaesthetic learning („It is suggested that tactile learners need to interact in order to learn“) na str. 33.

Práce je psána na výborné jazykové úrovni, chyby se objevují ojediněle (např. čárka před who na str. 37, minulý prostý čas namísto předpřítomného na str. 56 („...there was not a Czech version created so far.“).

Celkově je práce Kateřiny Erlebachové v souladu s požadavky na bakalářskou práci a doporučuji ji proto k obhajobě.

#### **Témata a náměty k diskusi při obhajobě:**

Kapitola 4.1.2 pojednává o emocích, jejich klasifikaci a o tom, které z nich se při hraní her dostavují a v jakých situacích. Není zde však jasné, na čem je tento výčet příkladů postaven. Jde pouze o autorčinu vlastní zkušenost?

Na str. 38 se objevuje Specific Gamer Vocabulary – Achievement, Experience atd. Jedná se o příklady výrazů nebo o výčet kategorií? K čemu ve větě „It can be sorted...“ odkazuje zájmeno „it“?

Na str. 42 se objevuje zajímavá informace, že se hry v českém překladu nestávají příliš oblíbenými. Jedná se o skutečnost nebo o názor? Existuje v odborné literatuře nějaké zdůvodnění tohoto vývoje?

Autorka by mohla dovysvětlit termín „toxic player“ (str. 48) . Jsou zde uvedeny příklady, ale pro lepší porozumění nezasvěceného čtenáře by byla vhodná definice.

Autorka by mohla nastínit, zda se chystá na bakalářskou práci navázat, a pokud ano, jaký výzkum plánuje v další fázi svého zkoumání zrealizovat.

**Práci tímto doporučuji k obhajobě.**

**Datum: 22. 5. 2017**

**Podpis:**